

PROGRAMA DE ASIGNATURA

ANTECEDENTES GENERALES

CARRERA	CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO					
NOMBRE DE LA ASIGNATURA	IMAGEN ANIMADA					
CÓDIGO DE LA ASIGNATURA	DGAD72					
AÑO/SEMESTRE	4TO AÑO VII SEMESTRE 2025					
COORDINADOR RESPONSABLE	ISAIAS CASTILLO GUERRA					
EQUIPO DOCENTE						
ÁREA DE FORMACIÓN	FORMACIÓN PROFESIONAL					
CRÉDITOS SCT	5					
HORAS DE DEDICACIÓN	ACTIVIDAD PRESENCIAL	5	TRABAJO SUPERVIS	2	TRABAJO AUTÓNOMO	1
FECHA DE INICIO	09 DE ABRIL DE 2025					
FECHA DE TÉRMINO	01 DE AGOSTO DE 2025					

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Asignatura de formación profesional de carácter teórico práctico T/P. Esta asignatura trabaja con la creación de imágenes en movimiento mediante el uso de computadoras, utilizando las técnicas tradicionales y digitales con la ayuda de programas de diseño 2D.

COMPETENCIA:

DESARROLLA LA COMPETENCIA PRODUCCIÓN GRÁFICA.

NIVEL 3: Elabora proyectos creativos utilizando materiales y herramientas digitales para el desarrollo de productos gráficos y audiovisuales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJES:

- Aplica correctamente el uso de software y herramientas para la animación en 2D
- Crea modelos animados usando software y herramientas para su aplicación en proyectos gráficos.

UNIDADES DE APRENDIZAJE

I UNIDAD: ANIMACIÓN

CONTENIDOS:

- Animación
- Animate (Storyboard)
- Model sheets (hojas de modelos, ángulos de vista de los personajes)
- Layout

II UNIDAD: ANIMACIÓN DIGITAL

CONTENIDOS:

Animación: Animate u/otro, película o serie de animación que es creada con Adobe Animate o un programa de animación similar y que se distribuye en el formato de archivo SWF u otros.

- Dibujo de Vectores
- Integración de Mapa de bits
- Uso de Capas
- Interpolación de movimiento
- Stop-motion
- Mascaras
- Herramientas
- Integración de videos

III UNIDAD:

PROYECTO DE ANIMACIÓN DIGITAL

Elabora un proyecto de animación digital para el desarrollo de productos gráficos y audiovisuales.

METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN

Enfoque didáctico.

Se declara que las estrategias didácticas son centradas en el estudiante y con orientación al desarrollo de competencias.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	*ESTRATEGIA DIDÁCTICA / TÉCNICA DIDÁCTICA	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN
Aplica correctamente el uso de software y herramientas para la animación en 2D.	Talleres de animación de fotografía, dibujos, otros materiales.	Ejercicios Talleres Exposiciones Trabajos Prácticos
Crea modelos animados usando software y herramientas para su aplicación en proyectos gráficos.	Talleres de Animación Digital con uso de software especializado.	Trabajos Prácticos Proyectos de Animación

BIBLIOGRAFÍA.

BÁSICA

<https://helpx.adobe.com/es/animate/tutorials.html>

<https://helpx.adobe.com/cl/animate/using/visual-glossary.html>

LEARNING FLASCH CS6 WITH 100 PRACTICAL EXERCISES Animación digital
EDITORIAL MARCOMBO, 2013
Versión en español en formato digital

ANIMACIÓN DIGITAL
ANDREW CHONG
BLUME EDICIONES, 2010

COMPLEMENTARIA

EL DIBUJO ANATOMICO A SU ALCANCE
HOGARTH, BURNE
ALEMANIA BENEDIKT TASCHEN 1996

GUÍA COMPLETA DE ILUSTRACIÓN Y DISEÑO...
TERENCE DALLEY
MADRID ESPAÑA H. BLUME EDICIONES 1980

DIBUJOS ANIMADOS: EL DIBUJO...
BLAIR, PRESTON
USA WALTER FOSTER PUBLISHING, 1999

DISEÑO INTERACTIVO
KRISTOF, RAY Y SATRAN
MADRID ESPAÑA, ANAYA MULTIMEDIA, 1998